

крошечные
города

TINY TOWNS

ЗВОН МОНЕТ

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ «КРОШЕЧНЫЕ ГОРОДА» ОТ ПИТЕРА МАКФЕРСОНА И ДЖОША ВУДА. ДЛЯ 1-6 ИГРОКОВ СТАРШЕ 10 ЛЕТ.

В крошечных городах становилось все теснее, и некоторые их обитатели решили выкопать себе норы в горах. Там они и нашли золото. Этот блестящий металл показался им довольно бесполезным: он совсем не годился для строительства. Чтобы хоть как-то его использовать, они отлили из золота блестящие кругляши, назвали их «желудорами» и убедили всех вокруг, что они имеют настоящую ценность!

В дополнении «Звон монет» каждый мэр крошечного города обзаведется своим собственным сундуком с желудорами, которые все называют просто «монетами». Монеты повышают престиж города, а еще их можно обменивать на ресурсы. Если бы только зарабатывать их было так же приятно, как тратить! Однако зверушки уверены, что эта безобидная выдумка поможет процветанию крошечных городов и наполнит их улицы приятным звоном монет...



КОМПОНЕНТЫ

- Правила
- 6 планшетов сундуков
- 30 деревянных монет
- 10 деревянных кубов ресурсов
- 12 карт зданий
- 10 карт монументов
- Блокнот для подсчета очков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Сложите монеты в общий запас, доступный всем игрокам.
2. Раздайте каждому игроку по планшету сундука. Положите их рядом с планшетами игроков.
3. Разделите новые карты зданий и монументов на колоды по символам на рубашке и замешайте их в соответствующие базовые колоды.

Советуем вам не выкладывать больше 4 зданий из «Звона монет», хотя вы можете сыграть и с большим числом зданий из этого дополнения. Также вы можете вообще не использовать новые здания и монументы, но при этом добавить в игру монеты и правила, по которым их получают, копят и тратят.

4. Подготовьтесь к игре по обычным правилам.



ОБ ИГРЕ

С дополнением «Звон монет» вы сможете получать и тратить монеты (🪙).

КАК ПОЛУЧАТЬ 🪙?

🪙 можно получить, построив больше 1 здания за один раунд, а также по эффектам некоторых карт зданий и монументов.

В конце раунда получите 1 🪙, если в этом раунде вы построили больше 1 здания за счет ресурсов на планшете игрока (не по эффектам карт монументов).

С этим правилом игроки реже будут строить здания сразу, как только на планшете собралась нужная схема ресурсов. Теперь выгоднее подождать и построить сразу несколько зданий, чтобы получить монету.

Вы не можете получить больше 1 🪙 за постройку нескольких зданий за раунд.

Обратите внимание: 🪙 бесконечны, как и кубы ресурсов, и фишки зданий. Если ваш общий запас иссяк, замените их любыми подходящими предметами.

КАК КОПИТЬ 🪙?

Полученные 🪙 хранятся на четырех специально отведенных ячейках сундука. В сундуке не может быть больше 4 🪙.

На некоторых картах монументов тоже есть ячейка для монеты. Постройка такого монумента позволяет хранить 1 дополнительную 🪙 на его карте.

Если у вас нет свободных ячеек, а вы должны получить монету, вы ее не получаете.



КАК ТРАТИТЬ 🪙?

В конце игры каждая оставшаяся у вас 🪙 приносит 1 🌍.

Во время игры вы можете потратить (вернуть в общий запас) 1 🪙, чтобы разместить на своем планшете другой тип ресурса вместо того, который объявил главный строитель. Остальные игроки по-прежнему размещают объявленный ресурс, если они тоже не потратят 🪙. Главный строитель не может тратить 🪙, чтобы заменить объявленный им ресурс.

ХОД ИГРЫ

1. Главный строитель объявляет тип ресурса.
2. Каждый игрок ДОЛЖЕН взять куб ресурса этого типа и разместить его на любой пустой клетке своего планшета или потратить 1 🪙, чтобы разместить на своем планшете куб ресурса другого типа.
3. Игроки могут построить любые здания, для которых у них есть необходимые ресурсы. Ресурсы должны быть расположены согласно схемам на картах зданий.

ВАЖНО! Если игрок собирается построить несколько зданий за раунд, он строит их одно за другим в любой последовательности. Сначала он объявляет, какое здание строит, убирает с планшета соответствующие ресурсы и выставляет фишку здания, затем применяет эффекты карты построенного здания и только потом переходит к строительству следующего.

4. После того как все игроки закончили строительство и применили эффекты всех карт, те, кто построил хотя бы 2 здания, получают по 1 🪙.
5. Начинается новый раунд. Молот главного строителя переходит к игроку слева.



ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы размещаете или строите здание по эффектам других карт (например, Гильдии архитекторов, Чашобного университета, Башни Стеклянного глаза из базовой игры или Собора из этого дополнения), вы всегда применяете его эффект: например, за строительство Дома настоятеля вы должны вернуть в запас все , если их число не равно числу , за строительство Шахты или Памятника вы получаете , а Хижину можете разместить на любой пустой клетке.



СНАБЖЕНИЕ ЗДАНИЙ

Обратите внимание: снабжение  зданий проходит в конце игры по базовым правилам. Если для снабжения нужно потратить , вы обязаны сделать это в конце игры. Нельзя оставлять , если вы можете потратить их на снабжение  зданий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Подсчет очков проходит по базовым правилам «Крошечных городов», но в конце вы получаете по 1  за каждую оставшуюся у вас .

ПРАВИЛО РАТУШИ

Если вы применяете правило ратуши, уберите из игры карту Лавка чудес .

Любой игрок может потратить 1 , чтобы разместить на своем планшете ресурс, отличный от изображенного на карте ресурсов.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Уберите из игры следующие карты: Лавка чудес , Школа  и Южный семафор , в дополнение к картам, перечисленным в базовой игре.

Чтобы построить Лавку ювелира , вы должны потратить 1 .

Можете потратить 1 , чтобы разместить на своем планшете ресурс, отличный от изображенного на карте ресурсов. После этого уберите эту карту под низ колоды, как обычно.

ПОДРОБНЕЕ О ЗДАНИЯХ



Зернохранилище

Округляйте число зданий, которые необходимо снабдить, в большую сторону. На снабжение 1  здания вы все равно должны потратить 1 , а на снабжение 3 — 2 . Если у вас не хватает , чтобы снабдить все здания, можете выбрать, какие будете снабжать. Вы обязаны снабдить  здания, если у вас есть .



Погреб

В конце игры можете снабдить все  здания в любом ряду или столбце, потратив 1  за каждый нужный ряд или столбец. Вы обязаны снабдить  здания, если у вас есть .



Дом настоятеля

Не приносит , если соседствует только с неснабженными . Если у вас ровно столько , сколько , тратьте монеты не нужно. Если у вас 0 , можете построить Дом настоятеля, не учитывая число . Если у вас больше или меньше , чем , вы тратите все . Верните их в запас.



Собор

Не приносит , если соседствует с другим Собором. Если у вас нет 3  или вы решаете их не тратьте, уберите с поля Собор и постройте . Примените эффекты построенного здания, если они есть. Построенную таким образом Хижину можно разместить на любой пустой клетке планшета.



Школа

Не приносит , если соседствует только с неснабженными . Если вы получили 2  и в конце игры у вас и игрока справа равное количество  (включая 0), получите еще +2 . Монеты не в сундуках не учитываются при подсчете.



Чайный домик

Выберите ряд или столбец с Чайным домиком и подсчитайте в нем все уникальные типы зданий. Тип здания самого Чайного домика не учитывается. Если в этом же ряду или столбце есть другой Чайный домик, он считается зданием уникального типа. Таким образом, за строительство Чайного домика можно получить не более 3 .



Лавка ювелира

Если у вас есть 1 , вы должны потратить ее на строительство. Если не можете, в конце раунда все остальные игроки получат по 1 , даже те, кто завершил строительство города.



Лавка чудес

Когда другой игрок объявляет тип ресурса, можете поместить куб этого типа на Лавку чудес. В начале раунда главный строитель может забрать 1 куб ресурса из Лавки чудес другого игрока, разместить его на своем планшете и получить 1  из общего запаса. Только после этого главный строитель объявляет тип ресурса на этот раунд. Нельзя построить здание сразу же после размещения ресурса, взятого из Лавки чудес другого игрока. Если вы разместили такой ресурс на последней пустой клетке планшета — строительство вашего города завершено. Нельзя поменять тип ресурса, взятого из Лавки чудес, потратив .  означает, что это здание нельзя использовать в игре с правилом ратуши.



Музей

Вне зависимости от числа Музеев в городе, за раунд можно вернуть в общий запас только 1 куб ресурсов и получить 1 . В Музее могут храниться как разные ресурсы, так и одинаковые.

ПОДРОБНЕЕ О МОНУМЕНТАХ



Виноградник Эрафляж



Уникальные типы зданий считаются для ряда и столбца вместе. Так вы получите -2 за все здания одного типа в том же ряду и столбце, что и Виноградник Эрафляж.



Гильдия каменщиков

Сначала потратите все нужные ресурсы, затем стройте здания одно за другим. После постройки каждого здания применяйте его эффект, затем переходите к следующему зданию.



Грот Святой Катерины

Если к концу игры на каких-то из 4 центральных клеток остались ресурсы, уберите их в общий запас, они не принесут.



Летняя ярмарка

Вы не можете построить Летнюю ярмарку, если у вас нет 2 ресурсов. Накопленные ресурсы в конце игры принесут по 2, вместо 1.



Спектральная лаборатория

Спектральная лаборатория позволяет использовать одни и те же кубы ресурсов на планшете для строительства двух разных зданий одновременно, если эти кубы входят в две разные схемы строительства. Например, вы можете построить Коттедж (повернув его схему на 180°) и Виноградник Эрафляж, используя всего 5 ресурсов, так как в обеих схемах есть 2 общих ресурса в одинаковом положении — кирпич и стекло. Постройте здания на любых клетках, с которых были убраны ресурсы, необходимые для строительства этого здания. Нельзя построить оба здания на одной клетке. Построив здания, примените их эффекты по одному, как обычно.



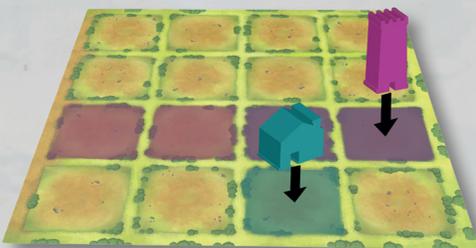
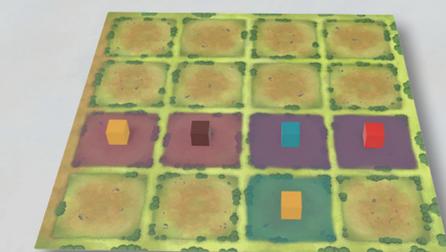
Цветочная аллея

Вы можете потратить 1 ресурс, чтобы заменить тип ресурса, который вы должны разместить на клетке с ресурсом. Когда вы, а не другой игрок, объявляете ресурс как главный строитель, вы не можете разместить его в клетке с ресурсом. Однако если на вашем планшете не осталось пустых клеток, кроме клеток с ресурсом, или вы последний игрок с незавершенным городом, вы можете размещать ресурсы на клетках с ресурсом и получать их.



Южный семафор

Полученный за счет Южного семафора дополнительный куб ресурсов нужно разместить на пустой клетке планшета. Поменять его тип нельзя никаким способом. Разместить его на клетке с ресурсом или поменять местами с ресурсом на клетке с ресурсом тоже нельзя. Фабрика позволяет поменять тип первого куба, но дополнительный должен быть того типа, который объявил главный строитель.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ



Авторы дополнения:
Питер Макферсон, Джош Вуд

Руководитель проекта:
Николас Бонжу

Производство:
Дэвид Лепор

Разработка:
Джош Вуд

Графический дизайн:
Стефани Густафссон

Автор правил:
Питер Макферсон

Редакторы:
Питер Макферсон, Джош Вуд

Дизайн-студия:
Gong Studios

**Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games**

Переводчик:
Диана Гончарик

Корректор:
Екатерина Случаева

Редактор:
Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик:
Алиса Ткачева

Руководитель проекта:
Полина Коптева

Руководитель редакции:
Валерия Горбачева

Дополнение тестировали:

Джош Борегар, Крис Бускирк, Андре Шотар, Шон Гроули, Эй Джей Харрис, Адам Хилл, Дин Ховард, Квентин Хадспет, Нил Кимбалл, Дэв Лепор, Лора Льюис, П. Д. Магнус, Джош Маккейб, Гриффин Макферсон, Джон Макферсон, Индиана Нэш, Сэм Назарян, Каз Ниборг-Андерсен, Кевин Рут, Тодд Роуланд, Тейлор Шусс, Кэтрин Стиппелл, Алли Тессье, Майк Триас, Эрик Япл, Джон Цинзер и многие другие.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 Alderac Entertainment Group. All rights reserved.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

